



Tipos de personagem

PERSONAGEM PLANO

Os comparatistas (teóricos de literatura comparada) René Wellek e Austin Warren reconhecem que foi o escritor e ensaísta E. M. Forster o primeiro a sistematizar os personagens planos e esféricos em sua teoria.

Em *Aspectos do romance*, Forster afirma que "os protagonistas numa história são, ou pretendem ser, seres humanos" (FORSTER: 44). Isso quer dizer que os personagens tendem a se aproximar dos seres humanos, embora a questão central seja o fato de que não é possível conhecer exatamente todas as horas, minutos e segundos de um personagem. Na verdade, também não é possível conhecer todos os aspectos de uma pessoa real. O que sabemos de um personagem, portanto, é um recorte ou recortes específicos vistos a partir de um determinado ponto de vista, sempre mediados pela linguagem.

Ocorre que, assim como há pessoas que conhecemos brevemente, também há personagens sobre os quais não sabemos muito. São secundários e servem apenas como apoios dramáticos aos protagonistas. Naturalmente, não há problema em desempenharem nada mais do que sua atividade. No entanto, é necessário tomar cuidado com a construção de estereótipos, caricaturas e idealizações abstratas, sobretudo quando tais atributos não condizem com a importância dos personagens na obra. É o caso de personagens negros que, apesar de estarem em todas as cenas com o protagonista branco, nada sabemos sobre ele a não ser que gosta de beber e é sambista.



É exatamente por esse motivo que movimentos organizados de minorias políticas reclamam por representação em obras literárias e audiovisuais. Muitas vezes, mulheres, negros e homossexuais são as únicas características visíveis de determinados personagens. Não se sabe nada mais sobre eles a não ser reações, respectivamente, de histeria, trabalho braçal e promiscuidade. Novelas e filmes de comédia hollywoodianos são comumente acusados desse tipo de estereotipagem.

PERSONAGEM ESFÉRICO

À primeira vista, parece que roteiristas imaginam personagens como cópias de pessoas que conhece. Esse raciocínio, evidentemente, parte do pressuposto de que um artista cria o personagem de fora para dentro, observando as pessoas que estão no mundo real e preenchendo sua criação com características avulsas à imagem e semelhança dos indivíduos. No entanto, não é exatamente assim que ocorre. Ou, dito de outra forma: para a criação de personagens complexos, não é exatamente assim que deve ocorrer.

As lições de Forster chamam a atenção para a seguinte questão: personagens são estudos sobre a alma humana. Nesse sentido, não é apenas o que são em essência que determinará os conflitos a que são expostos, mas também os eventos a que são expostos desenharão suas mudanças internas. Como afirma Robert McKee em seu clássico *Story*, estrutura é personagem e personagem é estrutura. Para se ter eficiência narrativa, pensar um é necessariamente pensar o outro. Assim, embora haja personagens profundos parecidos, jamais teremos personagens iguais, porque eles se desenvolvem alimentados por um fogo interior que por sua vez é alimentado pelo enredo, a tal ponto que não é mais possível retirá-lo de seu mundo, de suas escolhas irreversíveis.

As personagens esféricas combinam percepções e relações porque são mostradas em diferentes contextos – na vida pública, na vida í[illegible], na contradição entre tais âmbitos, diante de tragédias, no extremo sucesso etc. Diante de conflitos, as personagens esféricas se aprofundam, se contradizem, se complexificam. Eles são terrificamente parecidos com seres humanos e é exatamente por isso que se tornam inesquecíveis.

Importante mencionar que mesmo personagens não-humanos, quando colocados em ação em uma narrativa, tendem a funcionar como humanos por meio de um processo chamado antropomorfização. Isto é, do ponto de vista psicológico, não importa se o seu personagem é um dragão, um elfo, uma caixa de fósforos, um travesseiro ou uma maçã. Existe um processo fabular responsável por aproximar esses objetos de seres humanos, complexos, ambíguos, heroicos, falhos, vacilantes. É, em suma, o processo de dar uma atitude, ações e qualidades e características de seres humanos a elementos da natureza ou a elementos artificiais. Basta ver como na animação A Bela e a Fera os utensílios domésticos têm personalidades ou, em Wall-e, como o robô se emociona.

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE PERSONAGEM INTERATIVO

Personagens interativos apresentam uma característica única: foram feitos para interagir. Parece óbvio, mas não é. Assim como não podemos separar personagens de seus enredos, pois um alimenta o outro, não é possível construir personagens interativos sem levar em consideração o equilíbrio entre cinemática (a parte do jogo que se aproxima do audiovisual tradicional) e a mecânica, a jogabilidade, o gameplay. Em última instância, sequer é possível construir um personagem sem levar em consideração os consoles com os quais os jogadores tentarão aprender a vencer obstáculos.

Em segundo lugar, é necessário pensar na *razão de existir* de um determinado personagem interativo, dado que os personagens desempenharão diferentes funções dramáticas e/ou gamificadas. Isso, evidentemente, tem a ver com relação entre as técnicas conhecidas de construção de personagem e o resultado. Se o resultado final é a parte aparente do trabalho, os artifícios usados para a complexificação do personagem devem ser lançados à mão de modo que o personagem não exista como uma figura vazia, um mero espectador privilegiado dos eventos, mas que se relacione com os outros personagens, os objetos cênicos, o enredo e, logicamente, represente alterações nos quests.

É claro que há a possibilidade de se criar um personagem protagonista e só então pensar em uma roteirização gamificada para ele. Isso acontece, por exemplo, quando o game é desenvolvido como uma adaptação transmidiática. Olhemos o caso de Harry Potter, o jogo. O personagem já existe, cria-se o jogo. Em outros casos, o ideal é desenvolver personagem à medida que se desenvolve o game, justamente porque as tramas também exercerão influência sobre seu arco dramático, assim como, por outro lado, as características do protagonista também irão pressionar o enredo por mudanças específicas.

Dessa forma, há necessidade primordial de um trabalho integrado, que associe narrativa e mecânica de jogo.

Além disso, o personagem interativo é extremamente voltado para a ação, devido às características do próprio conceito jogo. No entanto, há diferentes modulações que serão traduzidas em códigos de programação para que o personagem tenha nuances de ação e reação. As variáveis são teoricamente infinitas, mas é possível citar alguns exemplos: força, destreza, flexibilidade, rapidez etc.

Para todo profissional que irá trabalhar especificamente com desenho de personagem e storyboard, cabe o estudo aprofundado da relação entre

formas e caráter. Formas arredondadas são usadas geralmente em personagens agradáveis, protagonistas. Formas quadradas, triangulares e pontudas são usadas geralmente em personagens desagradáveis, antagonistas.

ESTUDO DE CASO I: GTA

Gran Theft Auto é um jogo com uma trama complexa, mas que permite jogabilidade de mundo aberto. A primeira versão foi lançada no longínquo ano de 1997. Tanto o primeiro GTA quanto GTA 2 eram jogos 2D de visão aérea.

Os jogos da série se passam em cidades fictícias dominadas pelo crime e pelas gangues de rua, fortemente modeladas com base em grandes metrópoles, principalmente dos Estados Unidos. Nesse sentido, é extremamente útil fazer uma análise contextual sobre as fontes de criação dos diferentes protagonistas de Gran Theft Auto. De maneira intensa, eles representam um determinado período histórico da América, marcado pela pauperização dos bairros populares, principalmente Los Angeles e Miami. Talvez nenhum outro jogo de mundo aberto (possivelmente comparável apenas à série Call of Duty) seja tão representativo de um período de declínio socioeconômico, globalização criminosa, ambivalência moral e violência explícita e gratuita. Um caso de sucesso dentro da linhagem realista de representação.

O jogador veste a pele de um criminoso em um enredo repleto de atividades ilegais como extorsão, chantagem, tráfico de drogas, assassinato, prostituição etc. Há tanto a opção de cumprir as missões e avançar na história quanto jogar de forma não-linear e explorar o mundo aberto, tomando atitudes fora da lei e desafiando as autoridades vigentes. Assim, o jogo permite a combinação de RPG, ação, aventura, policial e, até mesmo, horror.

Alguns de seus protagonistas são: Claude, Johnny Klebitz, Franklin Clinton, Luis Fernando Lopez, Michael De Santa, Carl “CJ” Johnson, Tommy Vercetti e Niko Bellic.

Cabe pontuar, no entanto, a relação entre os protagonistas de GTA e o estereótipo do bandido norte-americano.

ESTUDO DE CASO II: THE SIMS E FRIENDS

The Sims, inicialmente, era apenas um software de arquitetura gamificado, mas os criadores logo perceberam que os “sims”, os personagens, eram mais interessantes do que a estrutura arquitetônica montável. The Sims, o jogo, foi lançado em 2000 e talvez seja o jogo mais representativo da geração Y, também chamada de Millennials. Um game de mundo aberto no qual o jogador constrói personagens extremamente realistas com conflitos extremamente realistas. Como em um reality show, o game foi responsável por trazer uma nova percepção sobre a vida de classe média americana, com enredo livre e cujos objetivos eram baseados na pirâmide das necessidades do psicólogo Abraham Maslow: fisiologia, segurança, relacionamento, estima e realização pessoal.

Friends é uma série de comédia muito bem sucedida, criada por David Crane e Marta Kauffman, exibida entre 1994 e 2004, totalizando 10 temporadas. A obra mostra a relação de amizade entre cinco jovens amigos de bairro de Greenwich Village, na ilha de Manhattan, na cidade de Nova York.

As descrições a seguir foram retiradas dos próprios rascunhos dos autores da série. O mais importante aqui é perceber a forma direta e inteligente como os roteiristas imaginaram os personagens e como essas diretrizes foram extremamente importantes como guia na sala de roteiro, na qual, por anos, profissionais precisavam trabalhar em diferentes episódios, porém

circunscritos a uma unidade coerente. Cabe notar que, apenas pela descrição dos personagens, percebe-se o humor leve e apaixonante da série:

Monica: Inteligente. Cínica. Defensiva. Muito atraente. Teve que trabalhar por tudo o que tem. Chef assistente em um restaurante chique do centro da cidade. Um desastre na vida amorosa.

Rachel: Mimada. Adorável. Corajosa. Apavorada. Melhor amiga de Monica no Ensino Médio. Não teve que trabalhar por nada que tem. Está por sua própria conta pela primeira vez. Não está preparada para fazer nada.

Phoebe: Doce. Descuidada. Sem casa versão new age. Antiga colega de quarto de Monica. Vende gorros nas ruas e toca violão no metrô. Uma boa alma.

Ross: Inteligente. Emotivo. Romântico. Irmão de Monica. Divorciado repentinamente. Vivendo a solteirice com extrema relutância. Paleontólogo. Não que isso seja importante.

Joey: Bonito. Macho. Presunçoso. Vive do outro lado do corredor de Monica e Rachel. Quer ser ator. Na verdade, quer ser Al Pacino. Ama mulheres, esportes, mulheres, Nova Iorque, mulheres e, acima de tudo, Joey.

Chandler: Divertido. Seco. Um irônico observador da vida de todo mundo. E da própria. Trabalha em frente a um computador fazendo alguma coisa tediosa num cubículo claustrofóbico num indescritível prédio comercial. Sobrevive graças a seu próprio senso de humor. E a snacks.

Todos estão em seus vinte e poucos anos. Todos querem descobrir.

Atividade Extra

Assistir ao vídeo *Watch Disney Animation's Head Of Story Share Animation Secrets & Sketch (Artists Alley)*, produzido pela SYFY WIRE.

Link para a atividade: https://www.youtube.com/watch?v=IomgUWKjUxA

Referência Bibliográfica

- FORSTER, E. M. **Aspectos do romance**. São Paulo: Editora Globo, 1998.
- KITELEY, Brian. **4 A.M. Breakthrough: Unconventional Writing Exercises That Transform Your Fiction**. New York: Writer's Digest Books, 2009.
- KITELEY, Brian. **The 3 A.M. Epiphany: Uncommon Writing Exercises That Transform Your Fiction**. New York: Writer's Digest Books, 2005.
- MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Editora Arte e letra, 2016.
- MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Editora Arte e letra, 2016.
- MURRAY, Janet Horowitz. **Hamlet on the Holodeck: The Future of narrative in cyberspace**. Cambridge, MA, USA. MIT Press, 1998.
-

SHELDON, LEE. **Desenvolvimento de Personagens e Narrativas para Games**. São Paulo: Cengage Learning, 2017.



Ir para exercício